TILT

MICROLOISIRS

LAS VEGAS
RIEN NE VA PLUS

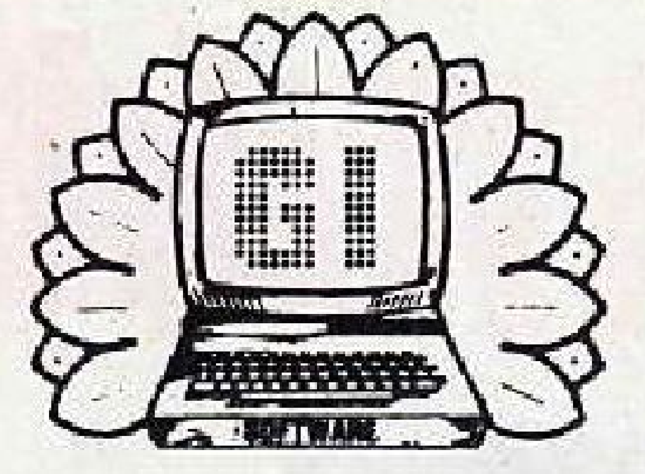
AVENTURE
DESCENTE AUX ENFERS

HOT LINE
LES MEILLEURS LOGICIELS DU MOIS

SPECIAL MUSIQUE
ROCK AND ROLL GRAFFITILT

M 3085-29-19 F

N° 29 MENSUEL MARS 1986 - 19 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS



Tandon d'Achille ?



Tandon, un très grand de l'informatique « pro », attaque l'Europe sous son nom et à des prix cassés

Le thème de la guerre des constructeurs est sans cesse rabâché. Et pourtant ! Il reste toujours d'actualité. Les directeurs du marketing ne cessent de susurrer dans l'oreille de journalistes complaisants que le marché est invraisemblable, que nombreux sont les appelés et bien peu sont les élus, que les faillites retentissantes arrivent. Les survivants se compteront sur les doigts d'une main. Ils ont raison, c'est sûr. Même si les avis divergent sur les noms des sacrifiés (toujours le concurrent), et si la date de l'apocalypse recule de jour en jour.
Le phénomène est connu dans le domaine de la micro-familiale. La micro professionnelle n'y échappe pas.
Dernier « coup » dans le petit monde du compatible : l'arrivée du géant Tandon. Arrivée d'autant plus remarquée que Tandon existe depuis plus d'un an sur le secteur du compatible, mais sous d'autres noms, comme Tandy (aux Etats-Unis) ou Victor (en France). Tandon, c'est la réussite à l'américaine, le conte de fée à la sauce yankee. Jugi Tandon, d'origine indienne, chairman de la société qui porte son nom, est parti de rien. Enfin, de presque rien. Ingénieur en électronique à Berkeley ; il crée sa société « dans un garage », en 1976. Un an plus tard, il a pris la moitié du marché mondial de la tête de lecture pour lecteurs de disquettes. En 1979, il se lance dans la fabrication de lecteurs, avec la même réussite. En 1985, c'est le saut dans la construction d'un compatible. Avec une ambition à la hauteur des réussites antérieures : entrer dans le tiercé gagnant des fabricants de micro-informatique professionnelle. Michel Fromont, vice-président et responsable du marketing, argumente :
« Nous possédons une maîtrise technologique sans pareille. Nous construisons entièrement nos ordinateurs, à l'exception des moniteurs et des claviers. La fabrication des floppy de A à Z nous a donné une solide expérience. Nous maîtrisons parfaitement la technologie et les coûts. L'intégration verticale nous permet de vendre à des prix très bas, tout en laissant des marges confortables aux revendeurs, et en gagnant nous-mêmes de l'argent. Notre concurrent Compacq, par exemple, s'asphyxie avec des coûts trop élevés. Qu'I.B.M. baisse ses prix de 10 %, et Compacq ne peut plus suivre sans perdre de l'argent. »
Pour mettre le maximum d'atouts dans sa poche, Tandon a débauché, à prix d'or, des grosses de têtes de la Silicon Valley, comme Chuck Peddle, et le trio responsable de l'*I.B.M. PC*. Excusez du peu. En Europe Tandon se distribue donc sous son propre nom, tout en continuant à vendre des machines à d'autres sociétés. Aux Etats-Unis, seul ce dernier procédé est retenu. *« Nous espérons réaliser en 1986 cinquante pour cent de notre chiffre d'affaires dans la vente de micro-ordinateurs. Il est évident que si nous échouons, c'est la société dans son ensemble qui périra. Mais Jugi est joueur, il est suffisamment riche pour aller se retirer aux Bahamas. S'il prend encore des risques, c'est pour s'amuser. »* Les responsables de Tandon croient, ou font mine de croire, au succès de leurs micros, 100 % compatibles, du *PC* avec floppy, au *XT* avec disque dur 30 megas. Que Dieu les entendent. Mais les places sont très, très chères, dans un marché où les prix le sont, eux, de moins en moins.

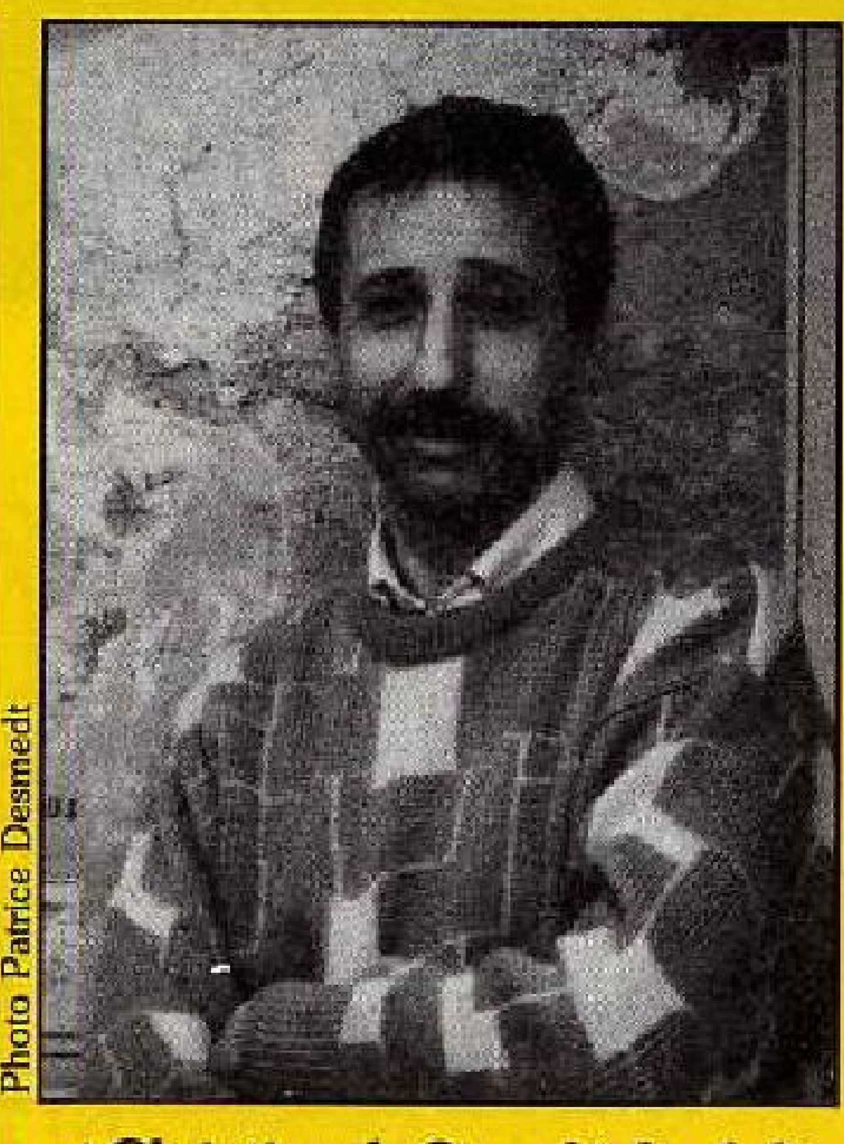
Meurtre sur l'Atlantique

Toujours plus fort. Dans la veine de *Meurtre à Grande Vitesse* Cobra Soft récidive avec une enquête policière sur fond des années folles. Trente minutes pour éplucher le dossier d'enquête génialement réalisé. Tout y est : révélateur d'encre sympathique, codes secrets, petits mots doux ou encore la cordelette du crime. C'est grisant. L'intrigue ficelée de main de maître met en scène plus de quarante personnages que l'on pourra interroger à loisir. Certains personnages n'accepteront de parler qu'une fois l'enquête avancée. Jugez sur pièce : Philippe de Lavallière, as de l'aviation en route pour un nouveau record, est retrouvé mort à bord du Bourgogne. Trois autres passagers ont disparu. La tension est à son comble à bord du paquebot.



Nous sommes en 1937, les rumeurs de guerre s'amplifient en Europe. L'enquête se déroule à bord du navire, microcosme de la société de l'époque : savants nazis, stars éternelles, chefs d'orchestre et femmes de chambre légères. D'autant que ça peut rapporter gros : une croisière pour deux en Méditerranée. Les quarante-deux questions vous indiquent la marche à suivre. Espionnage, secrets brûlants sur les toutes premières recherches en informatique, humour. Le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques. *Tilt* mènera l'enquête à fond dans le prochain numéro. Seule la version *Amstrad* existe pour le moment. D'autres versions sont prévues : *Thomson, Commodore, Spectrum, Oric.* (Cobra Soft. Cassette, 220 francs, disquette 279 francs)

Le créateur du mois : Guy Claustre


Photo Patrice Desmedt

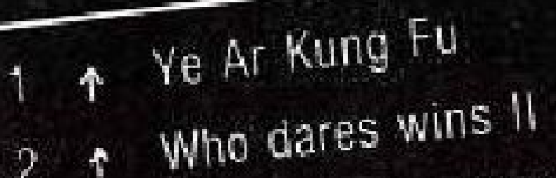
Drôle de pedigree pour Guy Claustre : trente-neuf ans, Officier contrôleur de circulation aérienne, douze ans de contrôle des routes aériennes derrière lui, et quatre comme membre du groupe Casimathis (Conception Automatisée de Simulation d'Athis-Mons). Ce groupe a mis au point un système de conception de simulation de contrôle aérien, qui permet aux élèves de s'exercer dans des conditions identiques à celles de la réalité. C'est à la suite de cette réalisation exceptionnelle que les responsables de Vifi-Nathan ont demandé à Guy Claustre, Michel Farraut, Alain Mousset et Christian de Stanski de réaliser l'analyse d'un logiciel de simulation sur **TO7/70 : Contrôle aérien.**
« C'est avant tout un travail d'équipe, *insiste Guy Claustre.* Nous avons tous les quatre la même qualification et la même expérience. Notre principale préoccupation a été de ne pas tomber dans le piège du jeu. *Contrôle aérien* n'est pas un jeu. C'est une simulation très proche de la réalité, où tous les paramètres sont respectés. Et pour être certain de ne pas assister à une utilisation détournée, le logiciel s'arrête dès qu'il y a « air miss », c'est à dire un risque de collision dû à un non-respect des distances de sécurité. »
Sécurité. Le maître mot des « aiguilleurs du ciel ». Elle passe avant toute autre considération. Le métier de contrôleur est nerveusement très éprouvant. **« Parfois, on se rend compte soudain que deux avions sont sur une route de collision. Le cœur passe immédiatement à plus de cent cinquante. Cela ne dure que quelques secondes, le temps de donner les ordres aux commandants de bord pour reprendre les marges de sécurité. »**
Lorsque Guy Claustre parle du contrôle, on sent très nettement la passion. Et c'est vrai que l'écrasante responsabilité supportée par le contrôleur va de pair avec de grandes satisfactions. **« Il arrive que l'on se dise : je n'ai vraiment pas perdu ma journée ! Une fois par exemple, je reçois un appel de détresse d'un petit avion de tourisme, perdu dans le brouillard. Le pilote était complètement affolé, incapable de se stabiliser en vol horizontal. Heureusement, il possédait un pilote automatique et une "boîte miracle", qui nous permet de localiser précisément l'appareil, y compris avec son altitude. J'ai réussi à le poser à Orly. Le pilote en a été quitte pour une bonne amende, car Orly est interdit aux avions de tourisme. Quelques jours plus tard, il est venu nous voir en salle de contrôle avec une caisse de champagne...**

G.I. le label des meilleurs jeux.



GUILLEMOT International Software

AMSTRAD



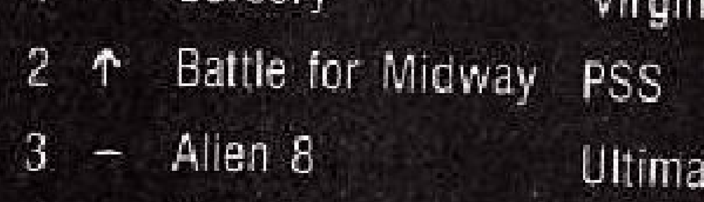
		Titre	Éditeur
1	↑	Ye Ar Kung Fu	Kjonami Imagine
2	↑	Who dares wins II	Alligata
3	↓	They sold a million	Hit Squad
4	–	3 D Grand Prix	Amsoft Exopal
5	–	Cauldron	Palace Software
6	↑	Sky Fox	Ariola Electronic Arts
7	↓	Sorcery +	Virgin
8	–	Highway encounter	Vortex
9	↑	Spy vs spy	Beyond
10	↑	Warrior +	Rainbow
11	–	Cyrus Chess	Intelligent Chess Soft Amsoft
12	↑	Eden Blues	Ere
13	–	Fighter Pilot	Digital Intégration
14	↑	Balle de match	Psion Fil
15	↑	T L L	Vortex
16	–	Macadam Bumper	Ere
17	↑	Hyper sports	Kjonami Imagine
18	–	Bruce Lee	Datasoft US Gold
19	↑	Supersleuth	Gremlins Graphics
20	↑	Meurtre sur l'Atlantique	Cobra

COMMODORE 64

		Titre	Éditeur
1	↑	Rock'n wrestle	Melbourne
2	↓	Commando	Elite
3	–	Winter games	Epyx
4	–	Sky Fox	Electronic Arts
5	↑	Back to the future	Electric Dreams Activision
6	–	Little camp	Activision
7	↑	Law of the west	Accolade
8	↑	Revs	Firebird
9	↑	Critical Mass	Durell
10	↑	Scalextrix	Leisure Genius



MSX



		Titre	Éditeur
1	–	Sorcery	Virgin
2	↑	Battle for Midway	PSS
3	–	Alien 8	Ultimate
4	–	Knight Lore	Ultimate
5	↑	North Sea	Aackosoft
6	↓	A view to a kill	Domarth
7	↑	Jump Jet	Anirog
8	↓	Super chess	Kuma



ORIC ATMOS



		Titre	Éditeur
1	–	Dambuster	IJK
2	–	Macadam Bumper	Ere
3	↑	Xenon 3	IJK
4	↑	Zorjons Revenge	IJK
5	–	Triathlon	Ere
6	↓	Chess	IJK
7	↓	Avtak	Domark
8	–	Meurtre à grande vitesse	Cobra



THOMSON

		Titre	Éditeur
1	–	Super Tennis	Answare
2	↑	Beach Head	Access. Fil
3	↑	Runway	Miclog
4	↓	Football	Nice Ideas
5	–	Blitz Intelligent	Fil

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...



COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ✆ 43.22.70.85

10 h a 19 h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ORIC/ATMOS

Titre	Prix
1815	128
3D FONGUS	140
3D MUNCH	140
AFFAIRE EN OR	125
L'AIGLE D'OR	165
AS DES AS	160
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
ATLANTIS	115
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANÇAIS	180
BASIC TURBO	119
BERING	160
BIBLIOFICHES	150
BOMBYX	150
BUDGET FAMILIAL	119
BUSINESS MAN	125
CATEGORIC	95
CHALLENGE VOILE	140
CHALLENGER	115
CHEOPS	140
CHESS	140
CITADELLE	150
CITE MAUDITE	120
COBRA PINBALL	140
CROCKY	120
CRYPT SHOW	89
D BUG	170
DAM BUSTER	100
DAO	120
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145
DOGGY	120
DOSSIER G	115
DURENDAL	150
ELYSEE	165
FIRE FLASH	120
FLIPPER	165
FLUTE INCA	120
FRELON	120
GALAXION	95
GENERAL	130
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
HADES	220
HOBBIT	175
HUBERT	120
HYPERSPACE 4	109
INVADER	100
LAS VEGAS	95
LORIGRAPH	255
LORITEL	395
MACADAM BUMPER	140
MANOIR DR GENIUS	140
MASQUE D'OR	149
MASTER PAINT	220
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	85
MILLIONAIRE	150
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONITEUR	140
MONOPOLIC	129
MONTSEGUR	115
MYSTERE DE KIKEKANKOI	180
PLANETE BLEUE	109
PROBE 3	100
RDV TERREUR	95
RETOUR DR GENIUS	160
REVERSI CHAMPION	140
SAGA	115
SECRET DE KAIPUR	130
SECRET DU TOMBEAU	135
STANLEY	120
STAR	120
STARTER 3D	129
STRESS	109
STYX	120
SUPERCOPY	120
SUPERJEEP	120
TERMINUS	95
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE 80 JOURS	120
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIATHLON	130
TRIDENT DE NEPTUNE	95
TYRANN	149
VISION	120
VORTEX	260
WORLD WAR 3	95
XENON	100
ZOOLYMPICS	120
ZORGON	100

TARIF M.S.X

Titre	Prix	
ALIEN 8	129	C
A VIEW TO A KILL	105	C
AACKO BASE	499	C/D
AACKO TEXT	499	C/D
BUCK ROGERS	125	C
BOULDERDASH	95	C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS CHALLENGE	105	C
COMPUTER HITS 6	69	C
CUBE INFORMATIQUE	270	C
FLIGHT PATH 737	90	C
GESTE D'ARTILLAC	290	C
GHOSTBUSTERS	119	C
HYPER SPORTS I	229	K
HYPER SPORTS II	229	K
HYPER OLYMPIC I	229	K
HYPER OLYMPIC II	229	K
HOLE IN ONE	280	K
HOBBIT	210	C
JET SET WILLY	49	C
JET SET WILLY II	49	C
JUMP CHALLENGE	90	C
KNIGHT LORE	129	C
KUNG FU	189	K
MANIC MINER	79	C
MAZE MAX	120	C
MANDRAGORE	239	C
NIGHT SHADE	129	C
NORTH SEA HELICOPTER	198	C
ODIN ASS/DESASS FRANÇAIS	200	C
PITFALL II	150	C
PING PONG	189	K
RIVER RAID	150	C
ROAD FIGHTER	229	K
SORCERY	95	C
SUPERCHESS	140	C
TENNIS	189	K
THE HOBBIT	140	C
ZOIDS	119	C
ZAXXON	135	C
737 FLIGHT SIMULATOR	99	C
3D KNOCK OUT	100	C

THOMSON

Titre	Prix	
AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145	
AIGLE D'OR	140	
AIR ATTACK	150	
ATLANTIS	120	
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135	
BILLARD	89	
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120	
CATEGORIC (MO5)	140	
C.A.O. (TO7/MO5)	320	
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140	
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120	
CROCKY II (MO5)	120	
CHOPLIFTER (MO5)	260	K
CHOPLIFTER (TO7/70)	260	K
COLISEUM	140	
CUISINE FRANÇAISE	99	
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159	
ERNEST (TO7/MO5)	95	
ECHECS 3.7 (MO5)	120	
ELIMINATOR	99	
EMPIRE	150	
FLIPPER	140	
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125	
KARATE (TO7/70/MO5)	175	
LORANN (TO7/MO5)	195	
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	250	
MISSION DELTA	162	
MINOTAURE	110	
MINER 2049 (MO5)	260	K
MINER 2049 (TO7/70)	260	K
MON GENERAL	110	
NUMERO 10 (TO7/MO5)	150	
N° 10/SCRABBLE/ PLANETE INCONNUE	260	
PULSAR II	110	
PLANETE INCONNUE	190	
SPACE SCHUTTLE (MO5)	260	
TOUTANKHAMON	140	
TYRANN	150	
TOP CHRONO	99	
VOX (MO5)	180	
YETI	120	
1815	135	
5° AXE	140	

SPECTRUM

Titre	Prix
WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	49
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	110
ARCADE HALL OF FAME	89
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
ABU SIMBEL	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	120
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BACK TO SKOOL	120
BRUCE LEE	85
BOULDERDASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	220
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GOONIES	79
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LIGHTMAGIC GRAPHICS DESIGNERS	180
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	89
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
SOUTHERN BELLE	85
STARQUAKE	79
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
THE ART STUDIO	220
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THEY SOLD A MILLION	89
THEATRE EUROPE	119
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
UNDERWURLDE	99
VALHALLA (LEGEND)	170
WHO DARES WINS II ALLIGATA	79
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75
ZAXXON	69

ATARI

Titre	Prix	
ACTION BIKER	30	C
ARCHON	125	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	79	C
ARCHON (electronic's art)	210	D
AZTEC CHALLENGE (cosmi)	90	C
AIRWOLF	85	C
BLUE MAX 2001	97	C
BLUE MAX 2001	146	D
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE (datasoft)	144	C/D
BOULDERDASH	109	C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95	C
BALLBLAZER	99	C
BEACH HEAD	147	D
COLOSSUS CHESS 3.0	109	C
COMPUTER WAR (creative)	175	C
COLOR SPACE	80	C
CONAN	147	D
CHIMERA	60	C
COLOSSUS CHESS 3.0	210	D
CHOP SUEY	95	C
DIG DUG	97	C
DROPZONE	97	C
ELECTRO GLIDE	90	C
ENCOUNTER (nogaven)	97	C
FIGHTER PILOT	110	C
FIGHTER PILOT	190	D
FREE	250	D
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)	97	C
GOONIES	100	C
GHOSTBUSTERS	129	D
GRIDRUNNER (11 amasoft)	130	C
GHOSTCHASER	97	C
HERO	250	K
HACKER	120	C
HACKER	128	D
HOVER BOOVER (1 lamasoft)	80	C
HARD HAT MACK	112	C
INTERNATIONAL KARATE	150	C
JUMPJET	120	D
JUMPJET	99	C
KENNEDY APPROACH	130	C
KENNEDY APPROACH	190	D
KEYSTONE KAPERS	195	K
KING OF THE RING	140	D
KING OF THE RING	110	C
KARATEKA	275	D
LUCIFER'S REALM	160	D
MEDIATOR	110	C
MEDIATOR	152	D
MERCENARY	120	D
MERCENARY	100	C
MR DO	97	C
M.U.L.E	120	C
MIG ALLEY ACE	97	C
ONE ON ONE	110	C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II	250	K
POLE POSITION	97	C
POLE POSITION	180	D
PAC MAN	97	C
ROAD RACE	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	128	D
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RIVER RAID	250	K
RIVER RESCUE (creative)	160	C
SPY HUNTER	160	C
SPY HUNTER	190	D
SUPER ZAXXON	145	D
SUPER ZAXXON	97	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SPITFIRE ACE (micropose)	97	C
SOLO FLIGHT (micropose)	135	C
SUBMARINE COMMANDER (creative)	119	C
STRIP POKER	97	C
SPY'S DEMISE/ SPY STRIKES BACK	100	C
TAPPER	130	C
TAPPER	180	D
THEATRE EUROPE	102	C
TIGERS IN THE SNOW	210	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	140	C
TANK COMMANDER (creative)	119	C
ULTIMA III	200	D
UP'N'DOWN	97	C
WHIRLINURD	97	C
ZONE X	110	C
ZORRO	140	C
ZAXXON (datasoft)	145	C



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

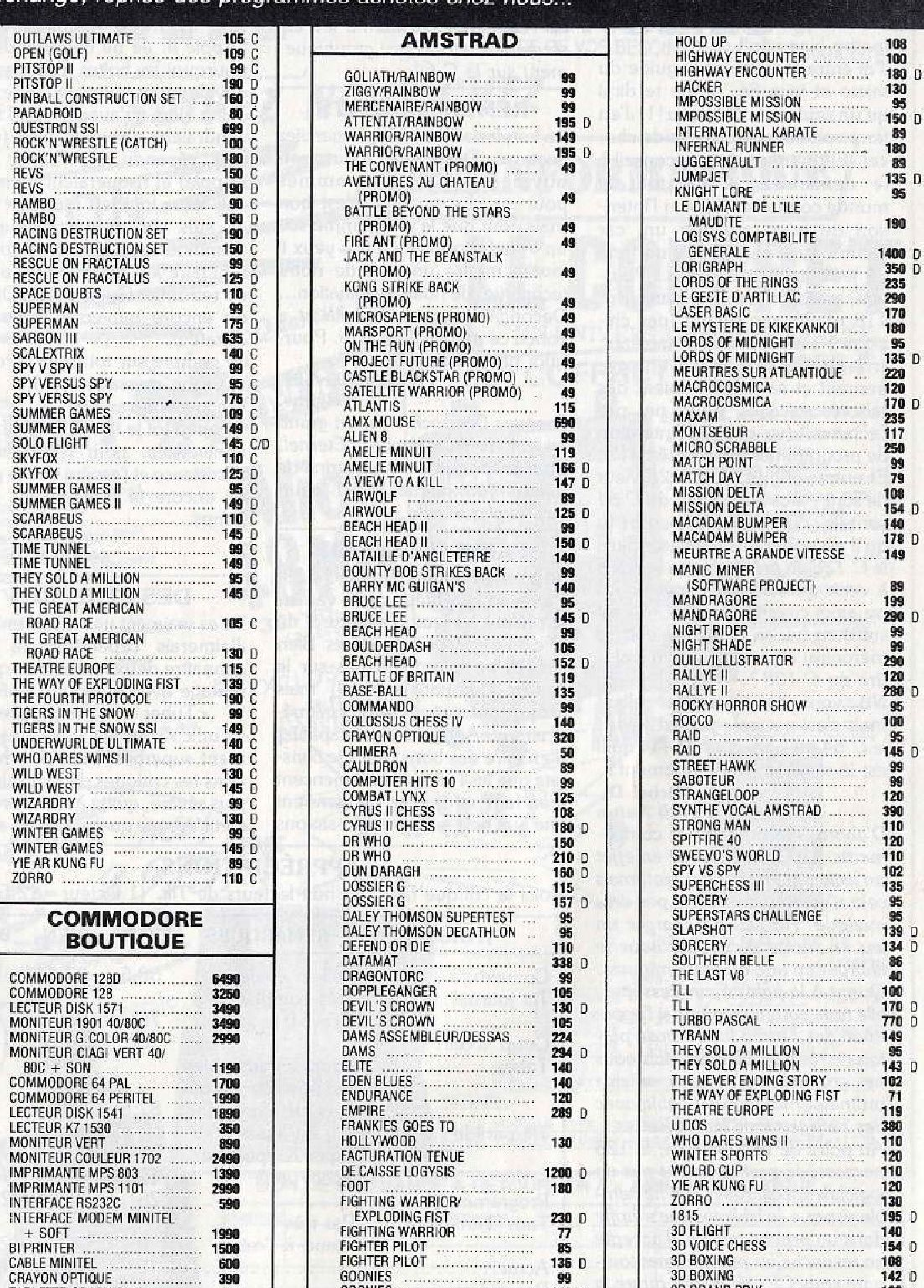
COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64

Titre	Prix	
POWER CARTRIDGE	495	K
ASYLUM	99	C
ASYLUM	149	D
ARCADE HALL OF FAME	100	C
ARCADE HALL OF FAME	129	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	160	D
BACK TO THE FUTURE	140	C
BOUNDER/METABOLIS	110	C
BOUNDER/METABOLIS	140	D
BALLBLAZER	140	C
BALTIC 85 SSI	475	D
BROADSIDES SSI	580	D
BEACH HEAD II	95	C
BEACH HEAD II	149	D
BOULDERDASH II	115	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
CAULDRON	85	C
CRITICAL MASS	110	C
COMMANDO	99	C
COMMANDO	180	D
CARRIER FORCE	825	D
COLOSSUS CHESS IV	190	D
COLOSSUS CHESS IV	130	C
DRAGONSKULLE ULTIMATE	99	C
DESERT FOX	99	C
DESERT FOX	149	D
DONALD DUCK	99	C
DONALD DUCK	160	D
EXPLODING FIST	71	C
ENTOMBED ULTIMATE	105	C
ELITE	139	C
ELITE	185	D
FRIDAY THE 13TH	130	C
FRIDAY THE 13TH	175	D
FIGHT NIGHT (BOXE)	100	C
FIGHT NIGHT	145	D
FIGHTING WARRIOR	120	C
FIGHTING WARRIOR	140	D
FLIGHT SIM II CASSETTE français	450	C
FIGHTER PILOT	105	C
FLIGHT SIMULATOR II (doc française)	570	D
FASTLOAD EPYX	269	K
GEOPOLITIQUE SSI	549	D
GOONIES	110	C
GYROSCOPE	90	C
GYROSCOPE	130	D
HARDBALL	99	C
HARDBALL	149	D
HACKER	99	C
HACKER	125	D
I OF THE MASK	140	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
IMPOSSIBLE MISSION	149	D
INTERNATIONAL SOCCER (FOOTBALL)	159	K
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
INTERNATIONAL KARATE	69	C
KUNG FU MASTER	99	C
KUNG FU MASTER	149	D
KERMIT	99	C
KERMIT	149	D
KORONIS RIFT	130	C
KORONIS RIFT	170	D
KENNEDY APPROACH	95	C
KARATEKA	100	C
KNIGHTS OF THE DESERT SSI	260	D
LORDS OF THE RING	190	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	99	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	149	D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99	C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	125	D
MATCH FISHING	100	C
MERCENARY	105	C
MERCENARY	190	D
MAIL ORDER MONSTER	165	D
MUSIC STUDIO	290	D
MUSIC STUDIO	105	C
NIGHTSHADE ULTIMATE	99	C
NIGHT RIDER	89	C
NOW GAMES II	100	C
OUTLAWS ULTIMATE	105	C
OPEN (GOLF)	109	C
PITSTOP II	99	C
PITSTOP II	190	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	160	D
PARADROID	80	C
QUESTRON SSI	699	D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	100	C
ROCK'N'WRESTLE	180	D
REVS	150	C
REVS	190	D
RAMBO	90	C
RAMBO	160	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RACING DESTRUCTION SET	150	C
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RESCUE ON FRACTALUS	125	D
SPACE DOUBTS	110	C
SUPERMAN	99	C
SUPERMAN	175	D
SARGON III	635	D
SCALEXTRIX	140	C
SPY V SPY II	99	C
SPY VERSUS SPY	95	C
SPY VERSUS SPY	175	D
SUMMER GAMES	109	C
SUMMER GAMES	149	D
SOLO FLIGHT	145	C/D
SKYFOX	110	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	95	C
SUMMER GAMES II	149	D
SCARABEUS	110	C
SCARABEUS	145	D
TIME TUNNEL	99	C
TIME TUNNEL	149	D
THEY SOLD A MILLION	95	C
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	105	C
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	130	D
THEATRE EUROPE	115	C
THE WAY OF EXPLODING FIST	139	D
THE FOURTH PROTOCOL	190	C
TIGERS IN THE SNOW	99	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149	D
UNDERWURLDE ULTIMATE	140	C
WHO DARES WINS II	80	C
WILD WEST	130	C
WILD WEST	145	D
WIZARDRY	99	C
WIZARDRY	130	D
WINTER GAMES	99	C
WINTER GAMES	145	D
YIE AR KUNG FU	89	C
ZORRO	110	C

COMMODORE BOUTIQUE

Article	Prix
COMMODORE 128D	6490
COMMODORE 128	3250
LECTEUR DISK 1571	3490
MONITEUR 1901 40/80C	3490
MONITEUR G.COLOR 40/80C	2990
MONITEUR CIAGI VERT 40/ 80C + SON	1190
COMMODORE 64 PAL	1700
COMMODORE 64 PERITEL	1990
LECTEUR DISK 1541	1890
LECTEUR K7 1530	350
MONITEUR VERT	890
MONITEUR COULEUR 1702	2490
IMPRIMANTE MPS 803	1390
IMPRIMANTE MPS 1101	2990
INTERFACE RS232C	590
INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT	1990
BI PRINTER	1500
CABLE MINITEL	600
CRAYON OPTIQUE	390
TABLETTE GRAPHIQUE	
GRAPHISCOPE II	1790
QUICKSHOT II	79
JOYSTICK KONIX MICROSWITCH	150



AMSTRAD

Titre	Prix	
GOLIATH/RAINBOW	99	
ZIGGY/RAINBOW	99	
MERCENAIRE/RAINBOW	99	
ATTENTAT/RAINBOW	195	D
WARRIOR/RAINBOW	149	
WARRIOR/RAINBOW	195	D
THE CONVENANT (PROMO)	49	
AVENTURES AU CHATEAU (PROMO)	49	
BATTLE BEYOND THE STARS (PROMO)	49	
FIRE ANT (PROMO)	49	
JACK AND THE BEANSTALK (PROMO)	49	
KONG STRIKE BACK (PROMO)	49	
MICROSAPIENS (PROMO)	49	
MARSPORT (PROMO)	49	
ON THE RUN (PROMO)	49	
PROJECT FUTURE (PROMO)	49	
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49	
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	49	
ATLANTIS	115	
AMX MOUSE	690	
ALIEN 8	99	
AMELIE MINUIT	119	
AMELIE MINUIT	166	D
A VIEW TO A KILL	147	D
AIRWOLF	89	
AIRWOLF	125	D
BEACH HEAD II	99	
BEACH HEAD II	150	D
BATAILLE D'ANGLETERRE	140	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	99	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BEACH HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BASE-BALL	135	
COMMANDO	99	
COLOSSUS CHESS IV	140	
CRAYON OPTIQUE	320	
CHIMERA	50	
CAULDRON	89	
COMPUTER HITS 10	99	
COMBAT LYNX	125	
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DR WHO	150	
DR WHO	210	D
DUN DARAGH	160	D
DOSSIER G	115	
DOSSIER G	157	D
DALEY THOMSON SUPERTEST	95	
DALEY THOMSON DECATHLON	95	
DEFEND OR DIE	110	
DATAMAT	338	D
DRAGONTORC	99	
DOPPLEGANGER	105	
DEVIL'S CROWN	130	D
DEVIL'S CROWN	105	
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224	
DAMS	294	D
ELITE	140	
EDEN BLUES	140	
ENDURANCE	120	
EMPIRE	289	D
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130	
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200	D
FOOT	180	
FIGHTING WARRIOR/ EXPLODING FIST	230	D
FIGHTING WARRIOR	77	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	136	D
GOONIES	99	
GOONIES	150	D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190	D
GHOSTBUSTERS	105	
HYPERSPORTS	100	
HOLD UP	108	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	180	D
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	150	D
INTERNATIONAL KARATE	89	
INFERNAL RUNNER	180	
JUGGERNAULT	89	
JUMPJET	135	D
KNIGHT LORE	95	
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	190	
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400	D
LORIGRAPH	350	D
LORDS OF THE RINGS	235	
LE GESTE D'ARTILLAC	290	
LASER BASIC	170	
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	180	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
LORDS OF MIDNIGHT	135	D
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220	
MACROCOSMICA	120	
MACROCOSMICA	170	D
MAXAM	235	
MONTSEGUR	117	
MICRO SCRABBLE	250	
MATCH POINT	99	
MATCH DAY	79	
MISSION DELTA	108	
MISSION DELTA	154	D
MACADAM BUMPER	140	
MACADAM BUMPER	178	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MANIC MINER (SOFTWARE PROJECT)	89	
MANDRAGORE	199	
MANDRAGORE	290	D
NIGHT RIDER	99	
NIGHT SHADE	99	
QUILL/ILLUSTRATOR	290	
RALLYE II	120	
RALLYE II	280	D
ROCKY HORROR SHOW	95	
ROCCO	100	
RAID	95	
RAID	145	D
STREET HAWK	99	
SABOTEUR	99	
STRANGELOOP	120	
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390	
STRONG MAN	110	
SPITFIRE 40	120	
SWEEVO'S WORLD	110	
SPY VS SPY	102	
SUPERCHESS III	135	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SLAPSHOT	139	D
SORCERY	134	D
SOUTHERN BELLE	86	
THE LAST V8	40	
TLL	100	
TLL	170	D
TURBO PASCAL	770	D
TYRANN	149	
THEY SOLD A MILLION	95	
THEY SOLD A MILLION	143	D
THE NEVER ENDING STORY	102	
THE WAY OF EXPLODING FIST	71	
THEATRE EUROPE	119	
U DOS	380	
WHO DARES WINS II	110	
WINTER SPORTS	120	
WOLRD CUP	110	
YIE AR KUNG FU	120	
ZORRO	130	
1815	195	D
3D FLIGHT	140	
3D VOICE CHESS	154	D
3D BOXING	108	
3D BOXING	142	D
3D GRAND PRIX	108	
5° AXE	190	

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
• Démonstration permanente
• Des spécialistes • Des imports
• Les derniers logiciels • Des exclusivités
• Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE

TÉL.

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 20 F
Precisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je preféré payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Precisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

Histoire d'O...ric

Difficile de ne pas verser une larme attendrie sur le micro qui initia au bonheur informatique une génération entière de programmeurs français. Son âge d'Or est terminé, mais avec l'*Atmos* et son nouveau grand frère, le *Télestrat*, Oric n'a pas dit son dernier mot.

Enfant prodigue venu d'Angleterre, ordinateur symbole de la « seconde génération ». « L'Oricmania » a occupé le haut de l'affiche fin 83 et début 84. Période épique où il fallait jongler avec les transformateurs, recommencer vingt fois le chargement des programmes, avec volume sonore comparable à un moteur d'avion. A l'époque il était courant de parler de « phénomène Oric » comme aujourd'hui de « phénomène Amstrad ». L'un comme l'autre doivent leur réussite à un rapport qualité/prix imbattable à un moment donné. Pourtant l'*Oric* était tout sauf inattaquable : taux de retours inavouable, fiabilité de chargement des cassettes plus que fantaisiste. Les équipes de programmeurs d'Ere Informatique, Loriciels ou Cobra Soft ont fait leurs premières armes sur le Basic de l'*Oric*. La bombe a depuis pris des allures d'étoile filante.

La campagne de publicité en 1984 présentait l'*Oric/Atmos* comme l'ordinateur définitif. Un an après, il s'affichait sous la banière « micro-école » avec une unité centrale à 999 francs. Cela résume l'évolution du marché de la micro informatique et l'image de marque de l'*Oric*.

Il est actuellement un bon premier ordinateur, concurrencé de très près par l'*Atari 800 XL* vendu à un prix encore plus compétitif. Les nouveaux logiciels se font rares. Un come back pour l'*Oric* ? C'est l'objectif affirmé d'Euréka Informatique, nouveau propriétaire de la marque, depuis le 1er juin, qui compte sur les progrès réalisés sur le chargement et l'alimentation pour relancer les ventes. A l'origine fabriqué en Grande-Bretagne, il a fait l'essentiel de sa carrière en France. Selon Euréka, 200 000 machines ont été vendues dans l'hexagone, ce qui représente 60 à 70 % des ventes mondiales. Euréka fabrique l'ordinateur dans son usine de Normandie également consacrée à la construction de moniteurs et d'interfaces vidéos.

Depuis sa commercialisation en septembre 82, l'*Oric* a subi moultes modifications et améliorations. Son histoire ressemble à une grande saga avec, en vedette, un ordinateur qui n'est chaque fois ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre.

Elle débute en octobre 1982 avec la sortie du premier *Oric*. Amstrad joue l'intégration, Oric l'extension. L'*Oric 1* à ses débuts vouait un amour sans limites aux tranformateurs. Quand on aime on ne compte pas : vous m'en mettrez trois : un pour l'unité centrale, un pour le magnétophone et, c'est là où réside son génie, un pour l'alimentation de la prise péritel. Petit, avec des allures d'ordinateur de poche, 17 cm sur 28, il devenait paradoxalement le plus encombrant des micros. L'*Oric 1*, disponible en deux versions, 16 ou 48 K, s'habillait de beige et de noir avec un clavier gomme. Dix-huit mois plus tard l'*Oric 1* laissait la place à l'*Oric/Atmos*, et jouait le rouge et le noir sur un clavier mécanique, type « Qwerty », au toucher performant. La version « Azerty » annoncée déjà en avril 84 n'a jamais vue le jour.

Pour 490 francs il est encore possible de passer de l'*Oric 1* à l'*Atmos*, ce qui revient à changer le boîtier et la Rom. Au delà de ces différences ils se ressemblent comme des frères jumeaux. La compatibilité est quasi totale de l'*Oric 1* vers l'*Atmos*. Seules les quelques adresses de la Rom ont été changées.

Les programmes qui font appel à ces adresses présentent généralement une face « Oric » et une face « Atmos ».

Depuis le rachat par Euréka, d'autres améliorations ont été apportées. Alimentation intégrée pour la prise péritel, chargement beaucoup plus fiable qu'auparavant et baisse du prix.

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Une affaire en or	Free Game Blot	Simul. économique	★★★★★	B	18-21-25
Les aventures de Lilla et Jacky	Micropuce	Aventure	★★★	B	18
Bombyx	Dialog Infor	Réflexe	★★★★	B	18
Calcul mental	Loriciels	Educatif	★★★★	B	22
Course aux lettres	Loriciels	Educatif	★★★	A	18
Dambuster	IJK	Simulateur de vol	★★★	B	20
Dedal	Infogrames	Action	★★★	B	21
Le diamant de Keops	Sprites	Action/avent.	★★★	B	21
Doggy	Loriciels	Réflexes	★★★★	B	18
Don Juan	Duc	Strat. amoureuse	★★★	B	18
Frelon	Loriciels	Action	★★★	B	21
Locus	No Man's Land	Aventure	★★★★	A	20
La maison de la mort	Micro pg 5	Aventure	★★★	B	18
Master paint	Ere Informatique	Dessin	★★★★	C	22
Microciel	Marco Polo	Educ./astron.	★★★	B	22
Mission impossible	No Man's Land	Avent./espion.	★★★	B	18
Monopolic	Free Game Blot	Monopoly	★★★	A	25
Montsegur	Norsoft	Avent. historique	★★★★	B	22
Planète bleue	Cobra Soft	Educ./géogr.	★★★★	B	22
Le rendez-vous de la terreur	Ere Informatique	Aventure	★★★★	A	18
Le retour du Dr Genius	Loriciels	Avent. graph.	★★	B	22
Le spectre d'Anubis	Micro progr.	Aventure	★★★★	B	18
Survivor	Loriciels	Action	★★★	A	18
Talisman	Infogrames	Action	★★★	B	19
Le tour du monde en 80 jours	No Man's Land	Aventure	★★★★	B	18
La tour fantastique	No Man's Land	Aventure	★★	B	18
Le trésor du pirate	Free Game Blot	Course au trésor	★★★	B	18-23
Le Trident de Neptune	No Man's Land	Réflexe	★★★	C	18
3D Munch	Loriciels	Réflexe	★★★★	B	18
Vision	Duc	Sciences divinat.	★★★★	B	22
Le Yi King	Duc	Sciences divinat.	★★★	B	19

Malheureusement le problème du « reset » reste entier. Aucune initialisation du programme n'est réellement possible. Il existe bien un interrupteur en dessous et manœuvrable exclusivement à l'aide d'une pointe « Bic » pour éviter toute initialisation malheureuse. Moyennant quoi il ne sert jamais. Malins, les heureux possesseurs avaient alors pris l'habitude de débrancher systématiquement la prise alimentation. A chaque fois que la fiche approchait les sorties immédiatement voisines l'ordinateur « bugait ». Et ce détail expliquait le taux important de retours à l'usine.

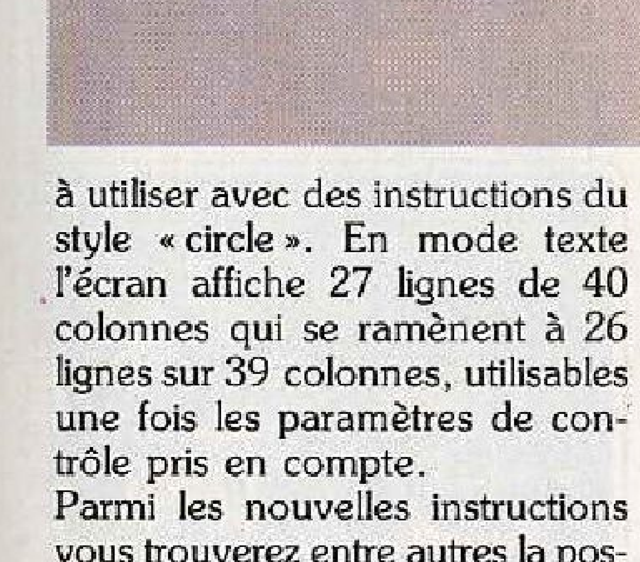
A défaut de bouton « reset » les constructeurs auraient quand même pu prévoir une protection de ces sorties. Une seule solution, se rabattre sur le bon vieux scotch isolateur. Vive le progrès.

Les entrailles de l'ordinateur

L'*Oric/Atmos* est construit autour du microprocesseur 6502 qui équipe également l'*Atari* et l'*Apple IIe*. C'est un véritable 48 K qui offre, au prix d'une petite gymnastique sur l'*Atmos*, l'ensemble de sa mémoire vive pour la programmation, même en Basic, auquel il faut ajouter les 16 K de gestion vidéo. Le Basic de l'*Oric* est un Basic étendu qui s'est enrichi dernièrement de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires pour les possesseurs du Microdisc. Ses capacités sonores et musicales, trois voix sur cinq octaves, sont particulièrement faciles à utiliser. Une seule instruction Basic permet d'obtenir des bruitages performants : « zap » pour l'arme galactique à laser, « shoot » pour le coup de fusil ou encore « explose » pour l'explosion.

Vous en apprécierez toute la saveur en connectant votre *Oric* à une chaîne hifi. Il possède en effet un haut parleur et un amplificateur intégré reliable à ce matériel haute fidélité. Les huit couleurs et la haute résolution 200 sur 240 sont également très simples à utiliser avec des instructions du style « circle ». En mode texte l'écran affiche 27 lignes de 40 colonnes qui se ramènent à 26 lignes sur 39 colonnes, utilisables une fois les paramètres de contrôle pris en compte.

Parmi les nouvelles instructions vous trouverez entre autres la possibilité de redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque écran, etc. A regretter : l'absence de commande d'un joystick dans le Basic, tout comme celle d'une prise. Il faut donc se munir d'une interface de jeu programmable, 350 francs, qui oblige à reprogrammer les mouvements du joystick à chaque utilisation.



Oric et Fils

Sans tomber dans la « périphéricomanie » il est vrai que la valeur d'un ordinateur se mesure également à son nombre d'accessoires et de périphériques qui viendront enrichir l'utilisation potentielle de la machine. Les *Oric* possèdent toutes les entrées/sorties classiques : la sortie Parallèle Centronics qui permet le raccord avec tout type d'imprimante par l'adjonction d'un câble spécial vendu environ 150 francs, la prise Din pour lecteur de cassettes, prise péritel et prise antenne et le port d'extension pour modem et lecteur de disquettes. L'élément marquant parmi les périphériques est sans conteste le nouveau lecteur de disquettes Microdisc au format trois pouces. La capacité des disquettes est de 170 K formatés par face. Il assure un chargement rapide et silencieux, environ 8 K à la seconde. Le nouveau système d'exploitation, le Sedoric, n'est pas en mémoire morte, il doit donc se charger avant chaque utilisation avec la disquette Master. Entre autres fonctions intéressantes, le Sedoric permet la traduction des programmes sauvegardés avec l'ancien Dos en Sedoric, un programme de démonstration de fichiers à accès direct et surtout un Basic étendu comportant plus de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires : la porte est ouverte aux programmeurs. Le transformateur extérieur qui possède un refroidisseur — sur les anciens modèles il était intégré au lecteur — alimente également l'unité centrale. Le lecteur de disquettes coûte 2 490 francs avec le Sedoric, le deuxième lecteur : 1 490 francs.

Pour les fanas de la communication : *Loritel*, Tilt d'or en 85 et Oscar 86 de la Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique, remplacera avantageusement un modem. *Loritel* est composé d'un logiciel, d'un manuel et d'un câble d'interface qui relie votre *Oric* au Minitel. Il offre les mêmes capacités qu'un modem pour un prix nettement inférieur. Inutile de rappeler l'intérêt que représente l'ordinateur face au Minitel affamé d'unité de taxation. Outre les économies lors de l'archivage des pages consultées, vous pouvez dialoguer avec d'autres ordinateurs et au besoin transformer votre micro en un mini-serveur par la création de pages Télétel aux normes Vidéotex. Le logiciel existe également sur *Thomson*.

Des versions *Amstrad* et *Apple* sont en préparation.

Signalons, d'autre part l'imprimante MCP 40 ploter quatre couleurs, commercialisée par Euréka pour 990 francs.

Dans le rayon « logiciel », les nouveautés, nous l'avons déjà signalé, sont rares et peu innovantes. Difficile de sélectionner vingt-quatre titres phares pour le micro star, ne parlons pas de la liste des cent. Sur les cent soixante-dix titres proposés par certains catalogues, seuls cinquante valent réellement le détour. Quant à l'avenir de la machine en elle-même, tous les doutes sont permis. Les innovations récentes lui redonneront peut-être un second souffle mais il reste un outsider.

Avec l'arrivée du nouvel ordinateur, *Téléstrat* (voir Tilt journal), la bête à communiquer avec son modem et ses sept logiciels intégrés, il est douteux qu'Euréka poursuive longtemps la fabrication de l'*Atmos*.

Un espoir pour les actuels possesseurs : la compatibilité, annoncée totale entre l'*Atmos* et le *Téléstrat* relancera sans doute la production de logiciels.

Pour finir levons le voile sur les signes cabalistiques qui ornent la bannière en briques des publicités magazines. Ne cherchez plus. Il ne s'agit ni d'un mot de passe ni d'un message codé, encore moins d'un grand concours « qui comprend, gagne ». De la bouche même des constructeurs cela ne signifie rien. Eclairant n'est-il pas ?

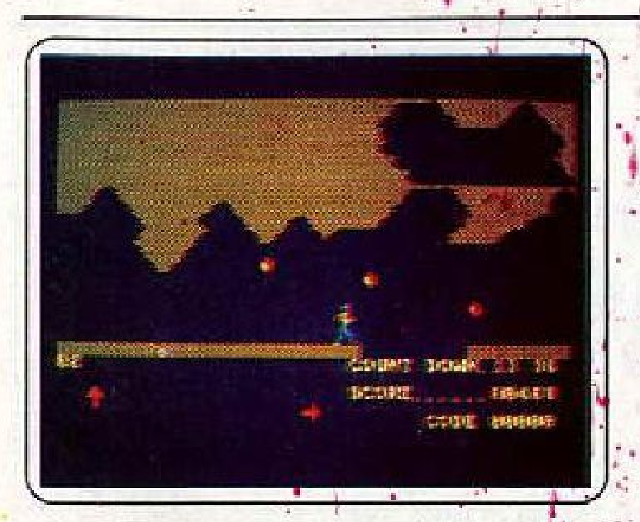
Nathalie Meistermann

BIBLIOGRAPHIE

APPRENTISSAGE DE LA MACHINE :
— **« Pilotez votre Oric 1 et Atmos »**, microsysteme, collection Poche Informatique, P. Gueule, 60 F.
— **« Oric/Atmos votre micro-ordinateur »**, collection Micro-Monde, éditions Cedic Nathan, 37 F.
— **« Guide pratique de l'Oric/Atmos »**, du Basic à l'Assembleur, éditions Cedic Nathan, 80 F.
— **« La découverte de l'Oric »**, M. David, éditions du PSI, 95 F.
— **« Les clefs pour Oric »**, E. Flesselles, éditions du PSI, 105 F.
— **« Oric/Atmos pour tous »**, J. Boisgontier et S. Brebian, éditions du PSI, 105 F.
PROGRAMMES ET PROGRAMMATIONS :
— **« Oric/Atmos, vos programmes »**, collection Micro, éditions Cedic Nathan, 37 F.
— **« Programmer en langage machine sur Oric/Atmos et Oric 1 »**, C. Touchard, éditions Cedic Nathan, 95 F.
— **« 52 programmes sur Oric »**, J. Boisgontier, éditions du PSI, 105 F.
— **« Les cahiers du Basic sur Oric »**, J. Boisgontier, éditions du PSI, 75 F.
— **« Assembleur de l'Oric »**, M. Henrot, éditions du PSI, 95 F.
— **« Des programmes pour votre Oric »**, M. Piot, éditions Cedic Nathan, 59 F.
— **« Programme pour votre Oric »**, E. Jacob et J. Portelli, Collection Soracom, 85 F.
— **« 102 programmes sur Oric »**, J. Deconchat, éditions du PSI, 120 F.

A l'apogée de sa gloire deux mensuels étaient entièrement consacrés à l'Oric. « Micr'oric » a cessé de paraître après son neuvième numéro. En revanche, « Theoric » lancé en juin 84 continue sa parution, il est disponible dans tous les magasins spécialisés.

MICRO STAR



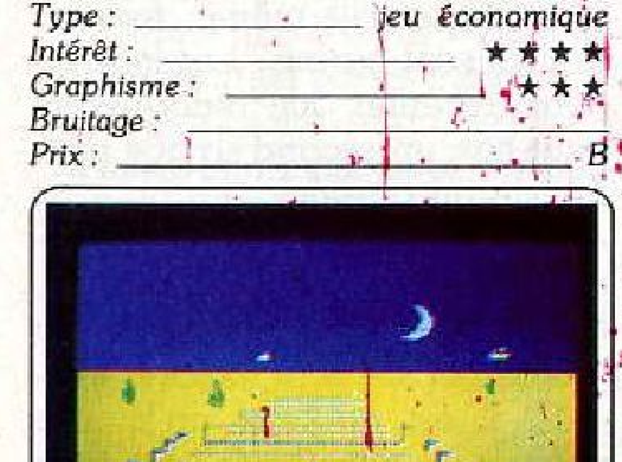
Dangereusement vôtre
En avant pour trois épisodes du film : premier round, il faut cueillir Mayday qui s'est parachutée du haut de la tour Eiffel. Deuxième round sauver Tracy, bloquée dans l'ascenseur en flammes. Dernier round, charmer Mayday et désamorcer la bombe destinée à faire exploser Sillicon Valley. C'est varié, difficile et drôle sur un fond musical stimulant. Bond a-t-il enfin trouvé partenaire à sa taille ? (K7 Domark.)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B



Millionnaire
Plus pour les battants que pour les fils à papa qui dilapident les fortunes. Capital de départ 10 millions. Choisissez votre branche, le climat, la conjoncture économique et le nombre de partenaires. Le cas échéant vous définirez leur niveau. Selon les prévisions du marché vous porterez vos efforts sur la publicité ou la productivité. Résultat et prix de revient s'affichent à la fin. (K7 Ere Informatique)

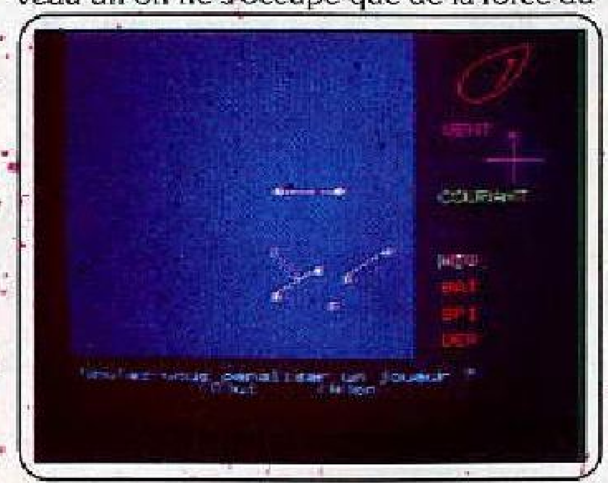
Type : jeu économique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B



3 D Fongus
Le survol du désert en jet, un jeu d'enfant ? Rase mottes sur les cactus, troupeaux de rhinocéros et rochers qui parsèment la piste. Attention fragile, cinq chocs détruisent l'appareil. L'altitude ne varie pas, votre action se limite aux déplacements latéraux. Il suffit de suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Vous pourrez par la suite découvrir des passages souterrains imprévus. (K7 Loriciels)

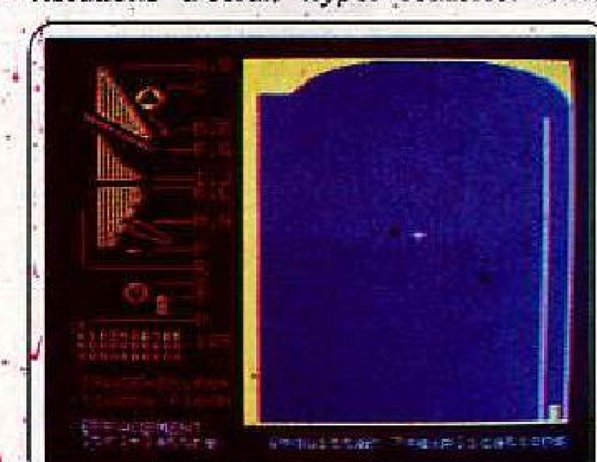
Type : pilotage de jet
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Challenge voile
Une régate olympique sur trois bouées pour un, deux ou trois régatiers plus l'ordinateur. Les trois niveaux de difficulté permettent d'assimiler progressivement les différents paramètres d'une course de voile. Au niveau un on ne s'occupe que de la force du vent. Au niveau deux s'ajoutent les courants et l'utilisation de la dérive et du spi. Au troisième, la direction du vent varie. Original et réussi. (K7 Loriciels)



Type : tactique de régate
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★
Prix : B

Macadam bumper
La rolls des flippers redéfinissables perd un peu de son sel dans sa version pour *Oric*. Jeu d'origine moins fourni et moins coloré que pour *Amstrad*. Vous retrouverez les extraballs, « specials », parties gratuites et vibrations d'écran hyper réalistes. Côté modulations, vous vous attaquez à la vitesse des balles, l'élasticité des bumpers, la sensibilité au « tilt » et le clignotement de la balle. (K7 Ere Informatique.)



Type : flipper
Intérêt : ★★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : nc

Lorigraph
Utilitaire de dessin avec histogrammes, camemberts et insertions de texte à la clé. La présentation est faite d'icônes, de fenêtres et de menus déroulants. On retrouve les traditionnels droites, crayons, rectangles et ellipses. Sept motifs de base : rayés, briques... Les défauts : un manque de place sur l'écran allié à des polices de caractères disproportionnées. Moins bonne version que pour *Amstrad*. (K7 Loriciels.)



Type : utilitaire graphique
Intérêt : ★★★
Accessibilité : ★★★★★
Potentialité : ★★★★
Prix : C



Starters 3 D
Tours de qualification. Pour tenir la trajectoire, prendre les virages à la corde. Il est indispensable de réaliser un bon chrono pour obtenir une place honorable dans la course. Un « grand prix » très bien réalisé aux graphismes et bruitages convaincants. A grande vitesse les pneus crissent dans les virages et la voiture part en dérapage. Malheureusement elle tient généralement trop bien la route. (K7 Landscape)

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Le nouvel anglais (espagnol) sans peine
La célèbre méthode Assimil réussit un sans fautes sur ordinateur. C'est le must de l'éducatif de langue. Les versions anglais et espagnol sont disponibles. Vous « assimilez » une centaine de points de grammaire, orthographe ou vocabulaire avec les exercices d'application (plus de 500). Le programme comprend seize leçons réparties sur quatre cassettes. Accompagné d'un manuel de 500 pages : du solide.

Type : apprentissage de langues
Intérêt : ★★★★★
Graphisme :
Bruitage :
Prix : F



Rabbit
Pour les irréductibles des classiques de jeu d'action. Lapin ici, kangourou ailleurs, le thème est toujours le même. Vive les rebondissements multiples. Rabbit détruit les champignons qui le poursuivent, d'abord en leur sautant dessus puis en les poussant dans la rivière. Le tout est correctement emballé, graphisme, couleurs et animation. Synchronisation nécessaire. Moins facile qu'il n'y paraît. (K7 Norsoft)

Type : action classique
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

1815
Wargame inspiré des déboires de notre tyran national au retour de l'île d'Elbe et au début des cent jours. Réécrivez le destin du petit caporal. Dans la morne plaine, la grande armée manœuvre pour la dernière fois. L'ennemi prépare l'assaut final. 15 unités d'infanterie et 15 unités de cavalerie attendent au centre. L'artillerie lourde est installée sur les lignes arrières. Difficile et complet. (K7 Cobra Soft)



Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B

Cobra pinball
Du venimeux pour les mordus de billards électroniques. Un flipper très classique qui comporte trois bumpers, un tourniquet, une paire de flips, six cibles et cinq couloirs aux répercussions variées : extraballs, loterie, special. Première partie gratuite à 50 000. La sensibilité au tilt dépend des valeurs allouées à la force de renvoi des bandes et des bumpers ainsi qu'au nombre et à la vitesse des balles. (K7 Cobra Soft)



Type : flipper
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Business man
Les postes : Dr de production, Dr de marketing, PDG ou Dr financier. Le marché : la micro informatique. D'entrée de match, le menu fait le bilan et vous indique les faiblesses de l'entreprise. Vous pouvez agir sur la gestion financière, le marketing ou la production. Un score en six partie analyse vos résultats. Un logiciel professionnel par sa complexité et le réalisme des situations proposées. (K7 Ere Informatique)



Type : simulation économique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme :
Bruitage :
Prix : B

Triathlon
Tir à l'arc, aviron et haltérophilie à la façon des Antiques. Le tir s'effectue sur une cible mobile par vent variable. Obtenez une qualification sinon vous n'accéderez pas à l'aviron. Seuls les mouvements parfaitement orchestrés permettent de remporter l'épreuve. Pour l'épaulé/jeté, il faut frapper le plus rapidement possible sur la barre. Graphisme excellent et animation sonore étonnante. (K7 Ere Informatique)

Type : sports multiples
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

Le secret du tombeau
Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierre sont prêts à le broyer. L'action est primordiale pour ce jeu d'aventure. Pas de progression sans bons réflexes. Accrochez-vous, c'est ardu. Vos déplacements s'effectuent par des touches d'activation du laser qui ouvre certains passages et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Rien de transcendant. (K7 Loriciels.)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

Tyran
Le jeu se déroule dans le village médiéval de Golamur. Six personnages créés en début de partie vont agir sous vos ordres. Une fois équipés par vos soins avec un crédit limité, lancez votre « armée » dans le labyrinthe à neuf niveaux. Ils s'entraineront et feront connaissance avec les monstres. Une fois aguerris ils pourront s'attaquer au secret de *Tyran* dans un labyrinthe bien plus étendu. Captivant. (K7 Norsoft)

Type : rôle et aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B

Meurtre à grande vitesse
Le meurtre d'un sénateur impliqué dans le trafic de drogue intervient dans un TGV qui fonce à 270 km/h vers Paris. Palpitant. Interrogatoires en règle des passagers, inspection minutieuse des wagons. Treize indices matériels accompagnent la cassette. L'enquête n'aboutira qu'après avoir résolu une succession d'énigmes. Un graphisme moyen, noir et blanc, mais une intrigue originale et bien ficelée. (K7 Cobra Soft)



Type : énigme, policière
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B

Arsène Lapin
Une maison déserte pleine de bijoux. Lapin le roi de la cambriole est ravi. Il a plus d'un tour dans son sac. Ce jeu d'aventure est varié mais peu loquace. Il compte, en effet quatre cents actions mais pas plus de deux mots par instruction. « C'est le plus grand des voleurs, ..., Lapin rose cambrioleur est un grand seigneur ». Les rebondissements sont nombreux et la difficulté garantie. (Cassette Infogrames)



Type : aventure
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B

The Hobbit
Les difficultés sont connues dès le début puisque reprises fidèlement du livre de Tolkien : « Bilbo le Hobbit ». Ce petit personnage bonhomme est entraîné malgré lui par Gandalf le magicien. L'enjeu : la quête d'un trésor gardé par un dragon. Le nain Thorin et les différents personnages sont animés d'une vie propre. Ils agissent seuls. Un très bon jeu doté d'un analyseur de syntaxe très puissant. (K7 Melbourne House)



Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage :
Prix : C



Le diamant de l'île maudite
Robinson du clavier vous échouez sur l'île à la recherche d'eau, d'aliments et du secret du diamant. Pensez aux noix de coco. La première partie en surface est suivie d'une errance dans des galeries peuplées de gorilles belliqueux, de fantômes kleptomanes, de dragon et de bouddhas. Ces deux niveaux rendent l'aventure particulièrement longue et complexe. C'est un des meilleurs jeux d'aventure sur l'*Oric*. (K7 Loriciels.)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages :
Prix : B

Aigle d'or
Le classique des classiques, Tilt d'or 84. C'est dans le donjon que réside l'aigle d'or depuis des milliers d'année. Mais pour l'atteindre il faut se méfier de tout. L'équipement s'achète avec les 500 Thalers de départ. Ne perdez pas de temps, le vôtre est limité . Un plan dresse au fur et à mesure l'inventaire des pièces déjà visitées. Cris, ossements et parchemins gothiques émaillent l'aventure. (K7 Loriciels.)

Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : B

Le mystère de Kikekankoi
L'intérêt ne réside pas dans l'originalité du thème : délivrer la belle éperdue, retenue prisonnière par un savant fou dans un temple aux mille recoins. Elle gît ligotée et nue dans les bas-fonds du temple de Kikekankoi. L'aventure vous entrainera de barque en delta plane et de médecin en chasseur. Le vocabulaire est simple mais complet, et en français. Une bonne énigme. Un graphisme qui date. (K7 Loriciels)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage :
Prix : B

Mission Delta
Attachez vos ceintures pour piloter le fabuleux chasseur « Cobalt » et son matériel de chasse ultra perfectionné. Avant le grand saut, il faut faire ses preuves sur un avion école plus solide et moins maniable et passer un examen théorique. Par la suite vous protégez des attaques ennemies la base équipée de radars et missiles. La zone Delta et ses tempêtes comblera les as du pilotage. (K7 Ere Informatique/No Man's Land.)

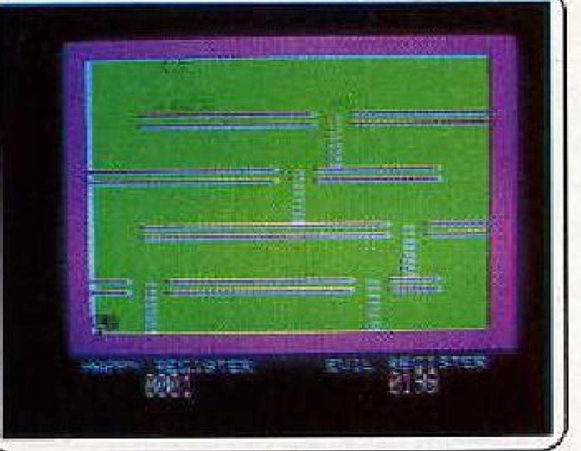
Type : simulateur de chasse aérienne
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages :
Prix : A

Coq'inn
Le stress du poulailler. Le coq doit à la fois féconder les poules et protéger les œufs des intrus, hérissons, rats..., qui cherchent à les manger. Sans oublier de se nourrir pour reprendre des forces. Il faut savoir doser ses différentes activités. S'il ne picore pas assez, il s'affaiblit et se déplace de plus en plus lentement. Les animaux nuisibles deviennent de plus en plus rusés au cours du jeu. Amusant et joli. (K7 Prism)



Type : action et tactique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : A

Don't press the letter « Q »
On a toujours besoin d'un jeu d'échelle chez soi. Plates-formes et échelles vous aideront à échapper à un curieux petit diable qui vous poursuit partout. Neuf joueurs pourront virevolter entre étages et paliers. Vive les allers retours non-stop contre la montre. Aucune originalité mais suffisamment difficile pour être intéressant. Le graphisme est moyen. Ne boudons pas notre plaisir. (K7 IJK)



Type : jeu d'échelle
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★★
Prix : A

SOS AVENTURE

d'Euréka : que chercher dans la dernière énigme, par quoi commencer que faut-il faire (une aide) serait bien précieuse, puisqu'il n'y a aucune indication pour commencer la sixième énigme.
D'avance merci ; sincères salutations. Et vive Tilt c'est une revue super.

Guillaume

Je tiens d'abord à répondre à quelques questions que se posent les Eurékaniens :
Pour parier aux courses il faut donner un poulet au devin et dire « tenu ». Une fois entré dans le marais, il faut faire E, SO, E, S pour prendre la rose et revenir par l'inverse.
Pour guérir de la lèpre, il faut donner le suaire à Saint Pierre.
Pour se déshabiller avant de se laver, il faut aller au vestiaire et faire : « retirer habit ».
Il faut faire « utiliser épieux » avant de creuser la mine et on peut utiliser le marteau pour prendre une dent.
Au Moyen Age, il faut faire « nord » devant le château de la fée Morgane pour y entrer.
Devant la porte blindée il faut donner le code de l'ordinateur (Caraïbes). La clé trouvée dans le bureau de Von Berg sert à prendre le talisman. Pour commencer les Caraïbes, on peut tout simplement faire « break ». La porte qu'il faut brûler est celle où est Charlie.
Un grand merci à Emmanuel pour son truc au Moyen Age qui m'a permis de finir ma troisième époque. Hélas, je suis lamentable à Colditz : 25 %.
J'aimerais savoir que faire sur Spectrum pour avoir le chocolat et pouvoir creuser dans les douches. Aux Caraïbes je fais 80 % mais je ne sais pas sortir de la propriété de Von Berg avec le talisman, au niveau de la clôture.

François

J'aimerais commencer par remercier toutes les personnes qui m'ont écrit pour l'Enlèvement et Castle Wolfen... (je les ai terminés).
En réponse à Christian, dans Euréka à Rome, il faut les planter avant de creuser dans la grotte. C'est juste après être entré (utiliser épieux). Et pour les gens qui ne savent pas comment enlever la harpe du sac (Moyen Age), il faut simplement écrire : « enlever harpe ».
Pour Christophe, pour commencer aux Caraïbes, la première réponse est « meep meep ». Tu trouveras toutes les autres dans les différents Tilt.
Dans le Moyen Age, comme à Rome, comment traverser le marais ?

Jean-Yves

Voici deux mois que je suis arrêté dans Golden Voyage de Adventure International, et je n'arrive pas à m'en sortir. Je suis dans un temple sacré, je trouve un passage, j'y entre et je ne sais plus où je suis. Si quelqu'un peut m'aider, je lui en serais éternellement reconnaissant.

Bertrand

Pour répondre à Philippe (n° 27), dans l'Aigle d'or, pour détruire le fantôme, il faut avoir le crucifix en main et renvoyer les éclairs qu'il lance en sautant juste avant qu'ils arrivent. Bonne chance !
Moi aussi, j'ai des problèmes. Comment éviter la flèche dans la salle du diamant bleu ?
A quoi sert l'étoile ?
L'Aigle d'or a été présenté en détail dans Tilt n° 12.

Eric

Pour Olivier (n° 23 - Sabre wulf - Spectrum). La grotte qui se trouve au-dessus du départ est la tanière du Wulf ; il ne faut y pénétrer que si l'amulette est complète. A l'intérieur il y a une autre grotte gardée par une statue. Il suffit de toucher cette autre grotte pour que ce soit gagné. Pour y accéder : descendre, passer par les montagnes, remonter tout en haut (jusqu'à une autre chaîne de montagnes), passer par ces montagnes, redescendre, aller au sud-ouest, à droite, remonter : vous y êtes. (Suite des aventures dans Underwurld.)

Joss

Je réponds à Vincent (n° 25). Dans la trappe souterraine de Kikekankoi, il faut récupérer l'ampoule qui permet d'utiliser la lampe là où il fait sombre. Attention aux rats. La fiole sera utile. Pour Michel (n° 27) pour faire démarrer la barque il faut dire « rame », la barque avancera alors jusqu'à l'autre bout du lac. Pour descendre dire « laisse barque ».
En ce qui me concerne, je n'arrive pas à sortir des grottes. Comment utiliser le delta plane après avoir lu le livre ? Comment utiliser l'échelle de corde ? A quoi servent le seau et le tourne-vis ? Peut-on éliminer le robot ?

Eve

Je suis bloquée dans Mandragore. Comment prendre la clef d'or dans le donjon 7 ? A l'entrée de ce donjon, quelle est la combinaison pour arriver aux trésors ? A partir de quelle salle peut-on revenir au mode carte ?

Jean

En réponse à Pascal (n° 25), dans Le diamant de l'île maudite, pour démarrer l'hélicoptère taper « fait plein », « monte hélico », « décolle hélico ».
Dans le Sceptre d'Anubis, comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ?

Jérôme

Je réponds à Rémi (n° 28) dans Le manoir du Dr Génius pour Spectrum. Il faut que tu te procures les objets suivants : la combinaison argentée, la lampe remplie de pétrole, le briquet, le tournevis. Quand tu es dans le hall taper, « nord », « nord », « allume briquet », « allume lampe », « éteint briquet », « répare téléporteur », « enfile combinaison », « appuie roue ». Quant à moi je suis bloqué dans L'île maudite devant la falaise. Comment se servir de l'anneau et de la corde ?

Un anonyme

Pour Olivier (n° 28), dans F.R.E.E. Au début du jeu taper « sonder mur ». On trouve alors une brique, qui sert à assommer le garde. Ensuite, il n'y a plus qu'à le déshabiller et le fouiller. Pour accéder au premier étage, donner le journal à Mapo, et bien retenir ce qu'il dit.
Pour ma part, j'aimerais savoir comment partir de l'île dans The quest sur Atari.

Paul

Cherche gentille personne pouvant m'aider dans F.R.E.E. J'ai fait sauter le mur mais je suis bloqué dans la pièce grise où l'on arrive avec le passage secret. (Pour ouvrir le passage, il faut faire « arrache goupille » puis « déplace armoire » puis « lance grenade mur ».)

Olivier

Dans F.R.E.E., je me pose beaucoup de questions. Pourquoi ne peut-on pas soulever le bateau ? A quoi servent l'interrupteur et le code trouvés dans les toilettes ? Y a-t-il quelque chose dans la pièce des torches ? Qu'a donc la bouteille ? Que faire devant le cadran où il y a marqué « prêt » ?

Le bateau est une fausse piste ! Et le code est celui d'un coffre, dissimulé derrière une tenture.